<<<< Retrobits 2010 >>>>



"Retrotecnología y Música: nueva propuesta artística"

Sobre mí y lo que compartiremos:

Soy Lic. en Cs. Y Artes Musicales, guitarrista eléctrico, Educador, compositor de música de cámara, de teatro, y con medios electrónicos.

En este último tiempo me he dedicado ha investigar viejos hardwares y sus posibilidades sonoras. Sobre esto último, les presentaré una porción de mi trabajo y lineamientos generales sobre la estética a la que me estoy aproximando, ya bien sea con mis herramientas de preferencia en torno a lo que se conoce por 'chiptune' o bien breves acercamientos al fenómeno a nivel mundial para contextualizar esta forma de arte.

¿ Retrotecnología ?

Electrónica, desde el acceso a aparatos de producción masiva con capacidades de síntesis de sonido y video.

¿ Música de chips ?

SI

1. ¿ Qué es chipmusic/chiptune/música de chips ?

Es música hecha con chips de sonido. Dichos chips están presentes en aparatos de videojuego y home-computers que proliferaron desde los ochentas hasta mediados de los noventa.Primeramente se reconocía como la música de los videojuegos, pero posteriormente hacia nuestros días se ha convertido más en una estética que en un estilo, usada en una amplia gama de posibilidades.

2. ¿ Entonces es música de juegos?

No, no es música de juegos necesariamente. Es música original hecha con el hardware de videojuegos. Utilizando sus capacidades de sonido.

3. ¿ Esto es por la nostalgia y el amor a los videojuegos?

Es un respuesta díficil, que posee variados puntos de vista, algunas contradicciones y posiciones que chocan entre sí.

Muchos desean usar estos recursos para sonar 'como los clásicos' que jugaron horas y así poder re-crear esas sensaciones.

Podríamos referirnos a una corriente que se denominó la 'demoescene'; como su nombre dice, esta procuraba hacer demostraciones de las capacidades gráficas y de sonidos de estos hardwares, solían hacer fiestas/competencias donde cada comunidad daba lo mejor de sí para llevar al límite las posibilidades de su máquina.

Por otro lado, más en la actualidad, hay gente que busca nuevas posibilidades para obtener sonidos con más personalidad en sus producciones músicales , de esta manera le dan una pizca de singularidad y distinción a su propuesta; De hecho, podemos oír en la música actual muchos 'güiños' al mundo de los videojuegos/chiptunes.

También los hay quienes intentan estrujar las limitaciones de dichos aparatos, y poder subvertirlos para lo que fueron diseñados y crear cosas nuevas y experimentar, a partir de las humildes y quizá precarias posibilidades de un juguete desechado.

Estas aproximaciones, nos ayudan a entender que cada quién se aproxima por sus propias motivaciones a esta estética, que no puede ser concebida como un género, puesto que abarca prácticamente cualquier clase de sonido o música.

Armas de uso, ¿ Cómo hacer esta música?

mi opción por el momento como preferida, es el gameboy clásico.

cuatro canales de audio estéreo

Año de fabricación 1989

```
 _ _________________
|_|_______________|_|
|  ,-------------.  |
| |  .---------. | |
| |  |         | | |
| |  |         | | |
| |  |         | | |
| |  |         | | |
| |  `---------' | |
| `---------------' |
|   _ GAME BOY      |
| _| |_         ,-. |
||_ O _|   ,-. "._,"|
|  |_|    "._,"   A |
|    _  _     B     |
|   // //           |
|  // //    \\\\\\  |
|  `  `      \\\\\\ ,
|________...______,"
```

*[slide 11/19]

Hardware vintage o actual? ¡Escoja!

Mi preferencia es usar el hardware real; ya bien sea por el 'retro feel' o bien por lo entretenido que resulta, usar y tocar en vivo con dichos aparatos.

Ahora bien, también está la posibilidad de usar computadores actuales, ya bien sea para componer y ejecutar en un lenguaje que la máquina retro pueda entender (plataforma cruzada) o bien utilizar emuladores de estos sonidos (VSTi). No resulta para nada inoportuno, si pensamos que estos chips son sintetizadores básicos de simples formas de onda.

Y eventualmente, estos aparatos se extingirán.

¿Como son los programas para hacer música?

Por lo general nos encontraremos en este tipo de máquinas con los denominados 'trackers' que vendría siendo en palabras simples un sequenciador de música, de 16, 32, 64, etc. 'steps' o pasos.

```
00 C-3
01 ---
02 C-3
03 ---
04 E-3
05 ---
06 E-3
07 ---
08 G-3
09 ---
0A G-3
0B ---
0C C-4
0E ---
0F C-4
```

 vista típica de un 'tracker'

Una pequeña lista de mis 'recomendacio)es' personales:

Sunvox (multiplataforma, iphone, ipod, Palm OS)

Famitracker (NES)(Windows Nativo, emulable en Mac y linux)

Reality Adlib Tracker (OPL3) (Ms-dos, Freedos, Windows 95-98)

LGPT (GP2x, dingoo, PSP, win/mac/linux)

LSDJ (GB)

Analog

Mi proyecto de hacer música bajo estas limitaciones, como una opción deliberada.

Links de interés:

www.analog.cl

tutorial LSDJ, música libre descarga y más.

www.chippanze.org

Primer netlabel latinoamericano de música chiptune, radicado en brazil
y mantenido por el colectivo de artistas del mismo nombre.

www.culturachip.org

Primer sitio en español dedicado exclusivamente a la música de chip
y pixel art. Contiene información para iniciarse y contacto directo.

www.8bitpeoples.com

Mítico y sólido label que tiene más una década de presencia mundial, manteniendo una estética estricta en torno a la música de chips.

http://store.kitsch-bent.com/

Tienda online que dirige un digi-amigo 'matt'; buen servicio y precios accesibles, sin aduanazos. Encontrarán flash- carts para sus consolas preferidas y otros chiches. 100% recomendado.

http://www.penny-arcade.com/patv/reformat-the-planet/

Reformat the planet: Documental que relata la historia de la escena chiptune en Nueva York, como sitio neurálgico de comunión de los artistas del globo (en inglés).

MUCHAS GRACIAS!
<3